Annotation :

Par soucis de précisions et d’inclusivité, vous trouverez parfois des tournures inhabituels au niveau des marqueur de genre. Cela peut passer par une alternance féminin/masculin au sein d’une même phrase quand le choix de l’un ou l’autre est impropre à décrire un personnage et cela peut aussi passer par un vocabulaire ou des pronoms spécifiques qui vous serons détaillé juste ci dessous dans un petit lexique.

Petit lexique :

Adelphe : Indique un lien fraternel entre des personnes
Cellui : pronom démonstratif non genré construit avec un mélange de “celle” et de “celui”
Iels : Pronom personnel non genré construit avec un mélange de “ils” et de “elles”

La tempête de drusilla

Avertissement :

TW viol, abus parental, mort, suicide, relation abusive
CW corp démembré, sang, excrément, sécrétion

La tempête de drusilla est un théâtre pour inflorenza qui propose d'explorer le jeu non par le biais d'un lieu mais via les différentes personnalités d'un seul et même personnage : drusilla. Il met l'accent sur les élans nostalgiques, la force des liens entres adelphes et le chaos qui nous habite parfois. Il parle aussi des identités mouvantes et de la quête de soi au travers de la violence de l'autre.

Ce théâtre est assez dur à jouer dans la mesure où il aborde différents thèmes lié à des traumas qui peuvent être présent chez beaucoup de personnes. Le théâtre vous offrira plusieurs techniques vous permettant de vous protéger de certains sujets abordés mais il est possible voir probable que cela ne suffise pas toujours. N'hésitez donc à vous protéger en faisant des pauses, en demandant aux personnes comment iels se sentent et en vous permettant d'occulter, voir de modifier des éléments de ce théâtre, si vous les trouvez trop malaisant.

Accroche :

Drusilla. La belle drusilla. Ou le laid car parfois la fascination est trop forte pour faire la différence. Drusilla, notre soeur de colère et de désir, notre avatar de vengeance ou de pardon. Drusilla, cellui dont milles bouches nous embrassent et dont mille griffes nous lacèrent. Elle est la soeur qui nous baise violemment pour nous raconter une histoire, il est la sorcière qui nous fait boire des mixtures étranges pour partager un délire, il est la brisée, elle est le déchu, il est l'amour perdue, elle est l'égaré.

Jadis son aimé est venu la chercher mais il n'a trouvé que des cendres et des illusions. Car elle était déjà prisonnier dans ces bulles de mondes qui s'entrechoquent et aucun moyen d'accéder à son amour sans l'attirer dans cette prison. Alors elle a attendu, sculptant sa colère sur son enclume de patience.

Objectif (on joue quoi) :

On joue des horlas qui hante habituellement les forêt limbiques, territoire des rêveuses et des divinités voraces. Les horlas sont en quelque sorte les maîtres de ce territoire et se le sont partagé en fonction de leurs personnalités.
Vous allez incarnez des horlas qui se sont fait déposséder de leurs territoire par un spectre puissant : drusilla. Une femme.Une femme ou un homme seule.Une femme ou un homme seul et amoureux qui avait juste comme conviction qu'il fallait qu'elle trouve un monde où son amour interdit et incestueux serait possible.Un endroit où braver les interdits et où forger ses propres régles. Vous chercherez à reprendre possession de vos territoires respectifs en neutralisant certaines des gardiennes qui en ont la garde : la soeur, la sorcière, la succube,

la sybille, la sadique , la servante.

Comment commencer le jeu

Présenter les horlas et leur caractére. Commencer à réfléchir comment iels envisagent de reconquérir leurs territoire et de quoi iels ont besoin pour cela.

Règle spéciale :

En plus de sa première phrase comportant le verbe vouloir, il est recommandé d'écrire un deuxième phrase décrivant la personnalité du horla et en quoi cela génère une capacité surnaturelle.

Liste de thème :

Pour ce théâtre, chaque thème est organisé en trois parties : un rapide descriptif du thème, des suggestions de scènes ou d'accroches et d'une liste de mots à même de nous inspirer. Chaque thème désigne un lieu à explorer et une gardienne à affronter.

La Soeur :

Lorsque c'est le rêve de la soeur qui s'exprime, la forêt devient très protectrice et veut nous protéger de toute émotion trop forte.

Les plantes aux sols s'accrochent à tout ce qui vit et enferme les êtres vivants dans une gangue végétal, tous ce qui se mange se met à avoir ce même goût de saveur d'enfance, des parents se retrouve privé de parole ou de gestes, les bouleaux nous tiennent prisonnier d'un rêve sans fin, les lianes montgolfière nous emmène au pays imaginaire où jamais personne ne pleure.

Calin, “ne parle pas aux étrangers”, princesse badass, enfants disparus, gâteau au chocolat, marelle, “ne répète pas ce qu'on a fait dans la cave”, reine des bricoleuses, serre tête démon, super pouvoirs, foetus mort, chaussures à paillettes

La Sorcière :

Lorsque c'est le rêve de la sorcière qui s'exprime. La forêt devient extrêmement sauvage et veut nous pousser à nous émanciper des régles quel qu'elles soient.

Les villages sont dévoré par l'arbre monde et les recrache sous forme d'ombres, ce feu brûle ce qui ment et préserve celleux qui ont la volonté de dire, les violeurs sont pendu sur les grand chemins leur intimité dans la bouche, la colère des petites filles fait fleurir les rêves de mille ans de femmes battus, le verbe devient magique et les hommes tremble de ce savoir qu'ils ignorent, les monstres sortent de terres pour crier leur désespoir, les cents visages de boue et de crottes crachent leurs semences sur ces villes fait de verre et d'acier

Liberté, crachat, sororité, animal, langages chuchotés, buissons embrassés, labyrinthe, secrets, misandrie, noyade, paradis artificiels, don de double vue

La Succube :

Lorsque c'est le rêve de la succube qui s'exprime. La forêt devient infiniment désirable et veut nous attirer dans des endroits dangereux et fascinant.

Des personnes sans genre ni âge errent dans la forêt être magnifique et hésitant, des souvenirs marquants s'échangent contre des baisers languissant, le gouffre des bouches te donnera tout pour avoir quelque chose à etreindre ou à embrasser, saigne sur moi et couvre moi d'urine, minéral qui affole tes sens, végétal qui ravive tes envies, serre moi fort jusqu'à m'ouvrir l'âme, verge moi sur les seins tous tes baisers d'amours

Déraisonnable, lassif, chemins oubliés, chute ascensionnel, baiser monstrueux, grottes humides, puits à souvenirs, arbre à emotion, jardin désirables, cloaque, silences chuchotés, images mémoriels

La Sybille :

Lorsque c'est le rêve de la sybille qui s'exprime. La forêt devient pétri de symboles et de signes énigmatiques, elles nous fait voir mille futurs possibles à même de nous interpeller.

Derrière le noir de l'épais feuillage d'anciens baisers interdit brûlent de réapparaître, des mots secrets tracés sur des ardoises brisé en morceaux éclatent dans différentes bulles de réalités, marelles de souvenirs, des embryons de monde tombe des larmes des saules pleureurs, des vérités fanés se dessèchent sur le sol, élans fascinant nageant entre plusieurs flux temporels, pourritures odorantes, sentiers à plusieurs étages où trébuchent des générations d'une même lignée

glyphes de langues mortes, fragments de réalité, fissures temporelles, jalons de souvenirs, adelphes des abysses, visions aérienne, microcosme grouillant, univers en besace, espoir en sucette, cartes à souvenirs, réincarnations confuses, destins fragmentés

La Sadique :

Lorsque c'est le rêve de la sadique qui s'exprime. La forêt devient cruelle et exigeante, elle cherche à nous donner à une leçon et à comprendre nos peurs.

Les vendeurs de sommeil font payer cher le temps de repos, banquiers d'endorphine qui n'apaisent qu'après de lourds labeurs, la citadelle de buis enfonce tout ce qui existe dans ses souterrains de fanges, chef.fe.s intersexes qui haranguent les foules pour faire payer les mutilations subies, horreur extatique, orgasme forcé, maîtresse des pensées et des idées,

ébullition prépubère, enfants horlas qui allument le bûcher de leurs géniteurs,

rapport non consenti, fatigue extrême, pulsions sexuelles, “pitié...”, refus de l’autorité, errances, vérités, découvertes, “arrête !”, subspace, “je t’aime !”, extase

<u>La Servante :</u>

Lorsque c’est le rêve de la servante qui s’exprime. La forêt se met à être à l'écoute de nos besoins et nous les fournira sur un plateau d’argent que nous le souhaitions ou non.

L’armé des inverti.e.s protége et chérit les criminels aux désirs non conformes, les morts se réveillent pour chérir les vivants sans trop se soucier s’iels le désirent toujours, la cireuse de peau vous rendra une jeunesse et un visage dont vous n’avez jamais osé rêver, la villa refaçonnée offre un repos éternel pour celleux qui n’ont plus le courage de marcher, ces chambres labyrinthiques se déforment pour mieux vous accueillir, la nourriture vient à nos bouches sans que l’on puisse l’arrêter, nos désirs s’éteignent dans une extase magnifique.

clairière à sourire, egrégore en bouteille, mucus duveteux, toile du destin, spectateurs fantomatiques, nourriture endogène, pollen à exaltation, servir et obéir, douceur, héritage, cloaque cotoneux, chaise à rêve

Gardiennes

Hatchepsout, la gardienne de la soeur : On la trouve généralement en train de se faire brosser la barbe par ses nombreux frères attentionnés. Ou embrassant fougueusement un ami de longue date. C'est une personne qui aime et qui soutient, qui écoute et qui partage. Elle ne vous entendra ni n'acceptera d'éteindre son rêve que si elle est touchée par l'un des liens fraternel qui unit l'un (ou plusieurs) des personnages que vous incarner.

Baba yaga, la gardienne de la sorcière : On la trouve généralement dans une vieille bâtisse en ruine juché sur un perchoir très en hauteur ou dans une petite maison de bois au milieu de la forêt. Son seul oeil valide erre sans cesse de recoin en recoin comme pour répondre à milles fantômes qui s'adressent à elle. Elle semble savoir beaucoup de chose mais a une perception du temps et de l'espace très confuse. Elle ne s'opposera pas à ce qu'un personnage veuille clore le rêve de la sorcière du moment qu'il parvient à la convaincre de son désir de changement.

Miss sprinkle, la gardienne de la succube : On la trouve généralement explorant sa propre nudité en se tortillant entre les feuillages des arbres ou en train de peindre sur la roche des sexualités indociles.Incontestablement, elle est rêveuse et enthousiaste. Et manifeste une excitation flagrante lorsqu'elle est confrontée à quelque chose de nouveau dont elle ne comprend pas tous les tenants et les aboutissants. Elle ne mettra fin à son rêve pour personne sauf si on lui livre un désir puissant.

Erzebet, la gardienne de la sadique : On la trouve généralement, en train d'espionner des gens qui se cachent ou dans une grotte aux parois sanglantes en train d'en caresser la surface. Elle demande beaucoup aux personnes souhaitant interagir avec elle et n'accorde que difficilement son intérêt aux autres. Cela dit si on arrive à lui faire ressentir de la douleur, elle s'evanouira, laissant son rêve se dissiper.

Érythrée, la gardienne de la sibylle : On la trouve généralement sur une place publique à déclamer des futurs possible ou à agiter les vérités qui hante sa tête jugé sur des hauteurs pour trouver un écho à ses paroles en contemplant le lointain. Énigmatique et fascinante sont sûrement deux mots qui la définissent assez bien. Elle semble constamment habité par un ailleurs, des flots incessants de mystères, d'idioties ou de rimes chantantes sortant de sa bouche en tout moment et en tout lieu. Pour chasser l'influence de la sibylle sur ces lieux et résorber ce rêve, il faut convaincre la sibylle que l'on est à même d'accomplir l'une de ses prédictions.

Cendres, la gardienne de la servante : On la trouve généralement en train de guérir les plaies (morale ou physique) d'un quidam ou à s'épuiser à tenter de réaliser les rêves impossible d'egos trop lourd pour elle. Elle a toujours de lourds cernes sous les yeux et le geste infatigable de celleux qui n'abandonne jamais. Elle est toujours très affairée et semble assez souvent distraite par une tâche importante qui l'attend quelque part.Pour la pousser à quitter ses lourdes tâches il faudra accepter de prendre sa place et d'assumer son rôle.